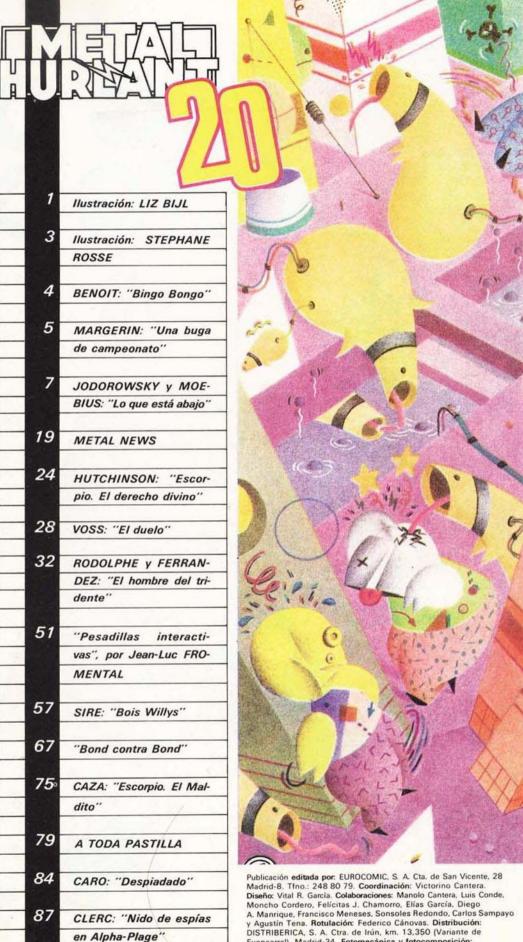


Col. Negra n.º 14 64 páginas 350 ptas. Francia, años 50. Gentes de toda la nación se ven asaltadas por una pesadilla en la que aparece la imagen del criminal más famoso de la época: el Hombre del Tridente.

¿Es esa pesadilla colectiva fruto tan sólo del pánico generalizado, o hay que consideraria como un fenómeno parapsicológico controlado por alguien?

¿Es posible que el Hombre del Tridente haya actuado al servicio de una organización mucho más amplia y poderosa?



99

CHALAND: "Albertito"

DISTRIBERICA, S. A. Ctra. de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral), Madrid-34. Fotomecánica y fotocomposición: SELECOLOR, S. A. C/, Julián Camarillo, 53, Madrid-17, Impreso por LITOPRINT, S. A. C/. Villafranca del Bierzo, 32. Fuenlabrada (Madrid). ISSN: 9-770212-228004. IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN @ Humanoides Associés S.E.N.H.A., Paris,

Querido lector:

Dentro de poco se nos acaba el año. Cada vez quedan menos días y, en caso de que se cumplan las profecías, éste puede ser el último noviembre de nuestra vida. Nos gustaría que los profetas se equivocasen, y por eso seguimos en la brecha.

Lo mismo que siguen en la brecha los 007. A Mr. Connery y Mr. Moore ya sólo les falta liarse a cachavazos. Con cachavas láser, eso sí, que hay que estar al día para conservar el trabajo a costa de que lo pierda la competencia. Y es que, menudo trabajo: cobrar por cotillear - que siempre es divertido-, y, además, rodeados de nenas superdesarrolladas y superardorosas. Claro que, esto del espionaje, no siempre es tan maravilloso. No es lo mismo llamarse James Bond que llamarse Phil Perfect y encontrarse en el NIDO DE ESPIAS EN ALPHA-PLAGE. No os asustéis: para compensar la balanza y no frustrar futuras vocaciones, os traemos de nuevo las plásticas curvas de BOIS WILLYS.

Con esto de que, a lo peor, el 84 sea el último calendario que estrenemos, todo el mundo se dispone a disparar el último cartucho: los mercenarios hacen congresos en las Vegas, mientras que los pacifistas no están dispuestos a levantar el culo del suelo con lo que, según dice don Ronald, pueden provocar la Tercera Guerra Mundial, porque ya se sabe que para conseguir la paz hay que preparar la guerra. Y es que a veces la vida es real como la historieta misma y, como nos descuidemos, la Asamblea General de la ONU puede terminar como la Asamblea Imperorial del tercer capítulo de LO QUE ESTA ABAJO.

El desconcierto es mayúsculo. Tras el escándalo de Darth Vader, Asterix anuncia en la prensa que él también va a ser padre — demasiado tarde ya para entrar en el vídeo-disco de PESADILLAS INTERACTIVAS -. Ante tal avalancha, nosotros nos apresuramos también a ofreceros el desenlace de EL HOMBRE DEL TRI-DENTE.

Puede que todo sea una falsa alarma, por eso no vamos a pediros que os arrepintáis. Nos limitaremos a mostraros las dos versiones del infierno: una ya la habéis visto en la maravillosa ilustración de Liz Bijl para la portada, la otra os la ofrece Caza BAJO EL SIGNO DE ESCOR-PIO. En todo caso, no estará de más recordar, en este mes de los difuntos, que, como las cosas sigan así, al año que viene no va a haber nadie para llevamos flores ¿al cementerio?

TRAS ESCAPAR DE LOS COMEDORES DE DETRITUS Y DE SUS HILOS DE BABA, JOHN DIFOOL Y SUS COMPAÑEROS SE DIRIGEN HACIA EL "CO-

# LO QUE ESTA ABAJO JODOROWSKY-MOEBIUS

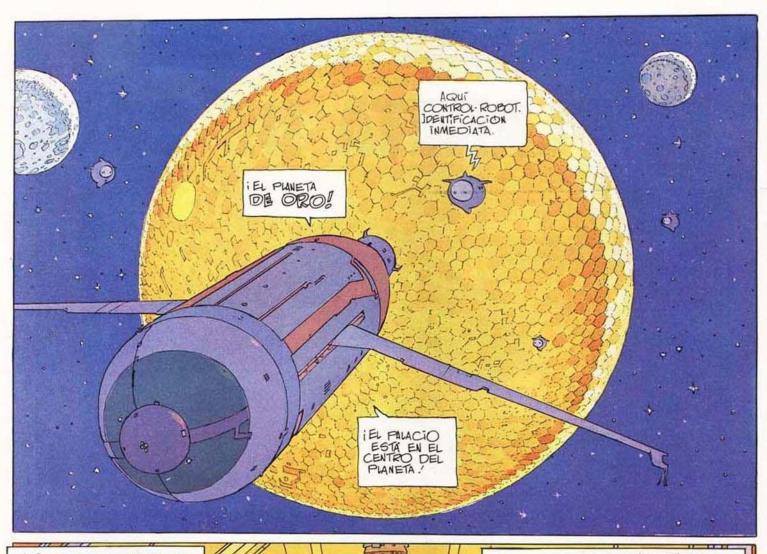
3º CAPITULO

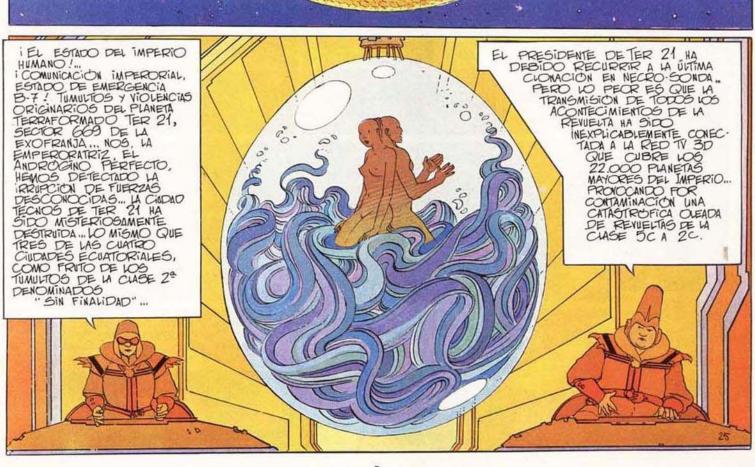
RAZÓN-SOL" EN LAS MÍTICAS REGIONES DEL CENTRO-TIERRA. PERSEGUIDOS, EN ESTA OCASIÓN, POR EL NECRO-ROBOT NORMALIZA-DOR...

# EL PLANETA DE ORO









FOR UNA EXTRAÍNA COÎNCIDENCIA, EL IMPERIO BERG SE HA APROVECHADO DE ESTÉ CAOS PARA ATACAR NUESTRA GALAXÍA....LA PROPIA FAMILIA IMPERIAL BERG DIRIGE UNA ENORME FLOTA INVASORA... 21 SISTEMAS HAN CAIDO YA ...



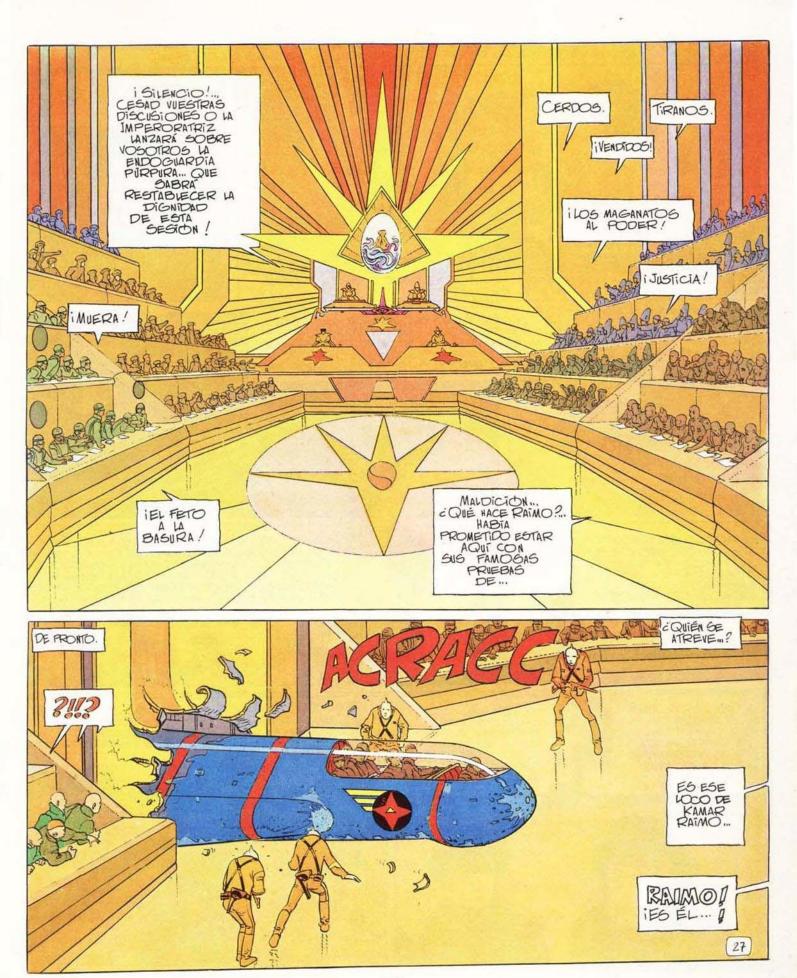


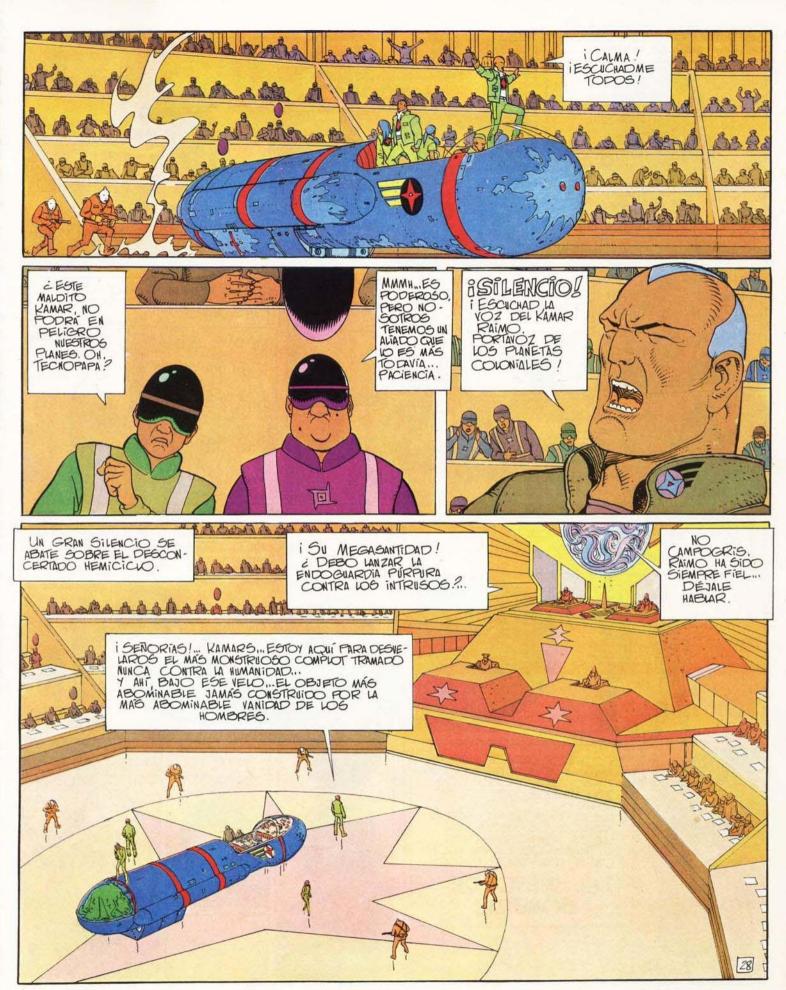






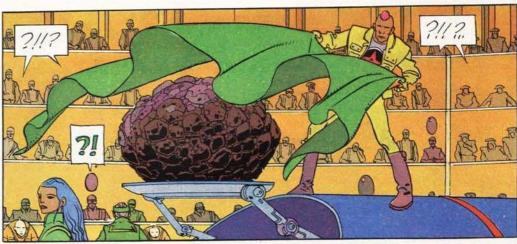






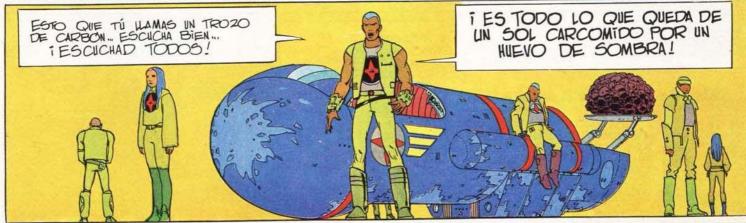
TABRID VUESTROS OJOS Y RETENED VUESTRAS AMARGAS LAGRIMAS!













ESTE CORAZÓN CARBONIZADO RE-PRESENTA LA MUERTE DE UN SISTEMA PLANETARIO ENTERO, INCLUIDOS DOS MUNDOS HABITADOS, TAEROLA Y CEERES... EN ESTE MOMENTO ESTOS MUNDOS FLOTAN SIN VIDA EN EL ESPACIO HELADO Y TENEBROSO ALREDEDOR DE UN USURPADOR NEGRO:

TEL HUEVO DE SOMBRA!



























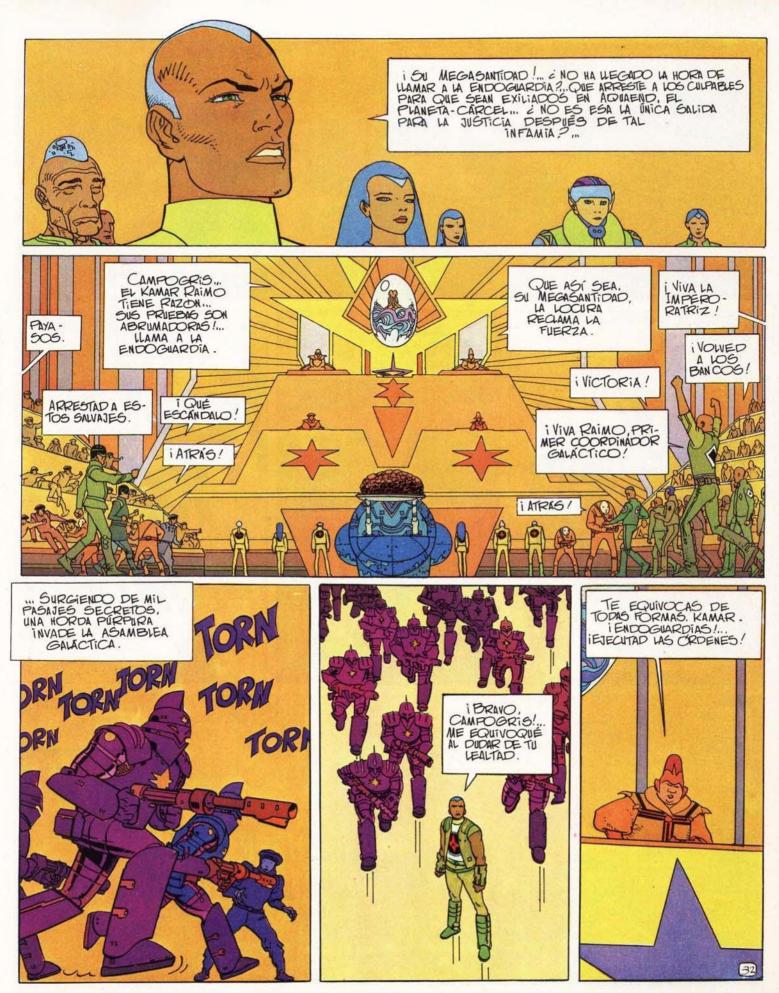
















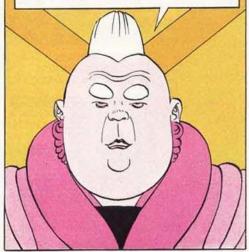








NO ESTANDO LA IMPERORATRIZ EN CONDICIONES DE PRESIDIR LA SEGION...SERÁ EL IMÁN HORLOG QUIEN, PESE A SU DOLOR, TOMARÁ ESTA CARGA SOBRE SUS HOMBROS...

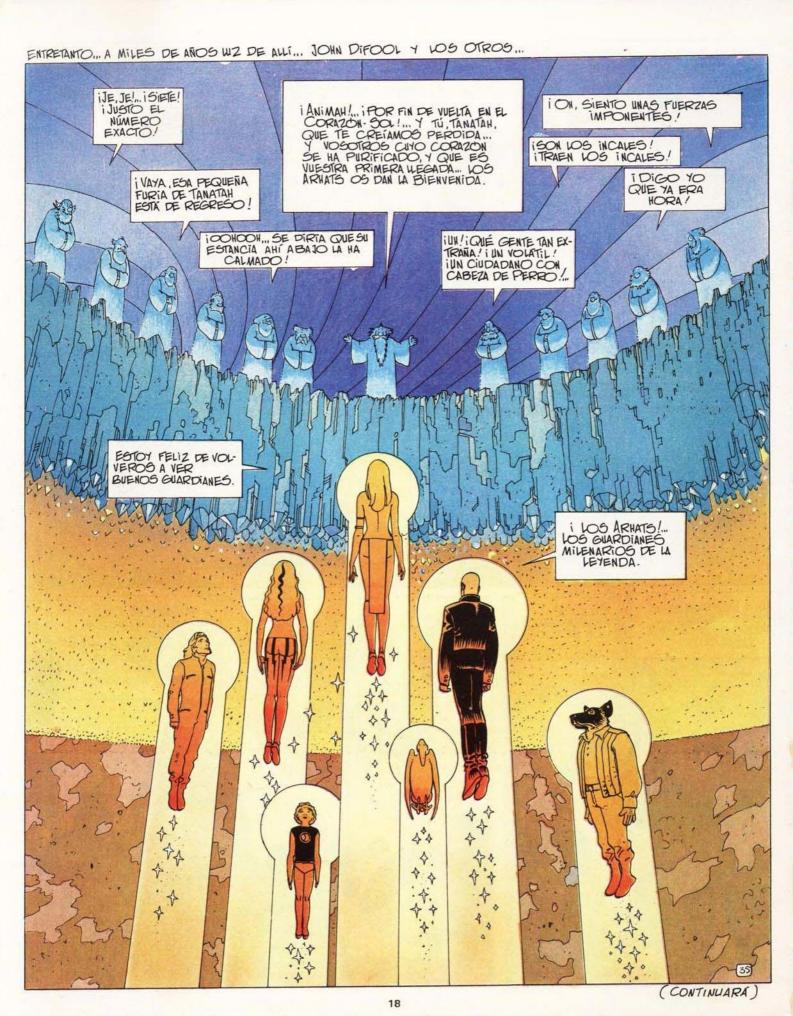


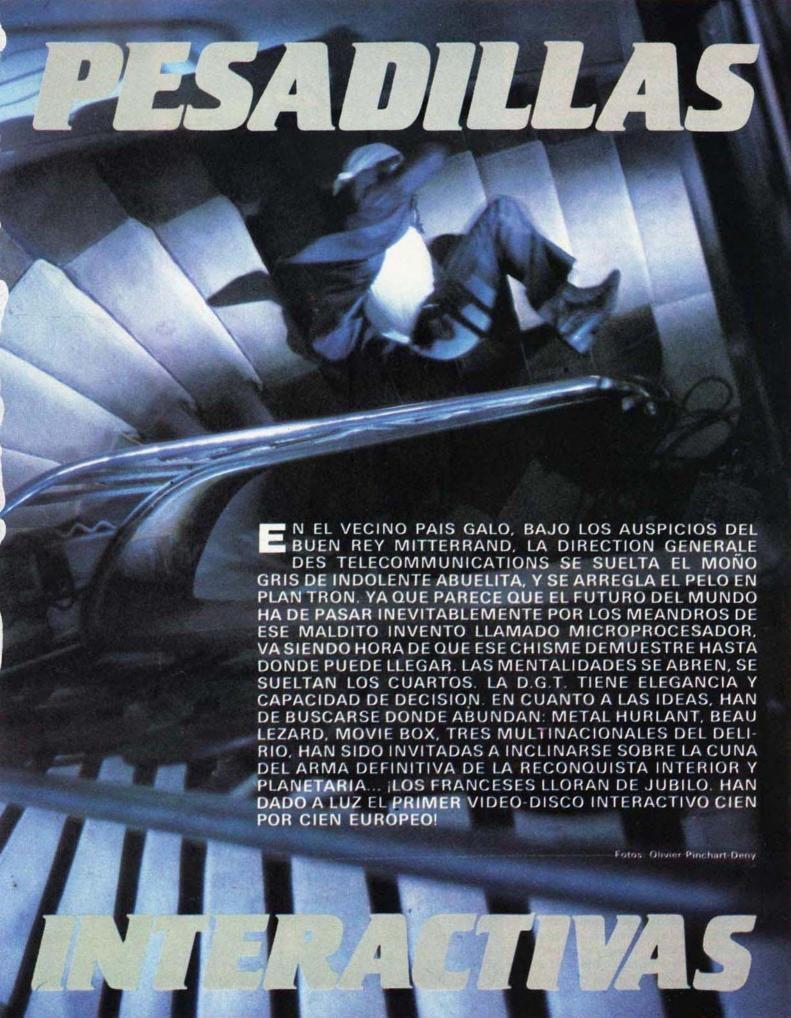










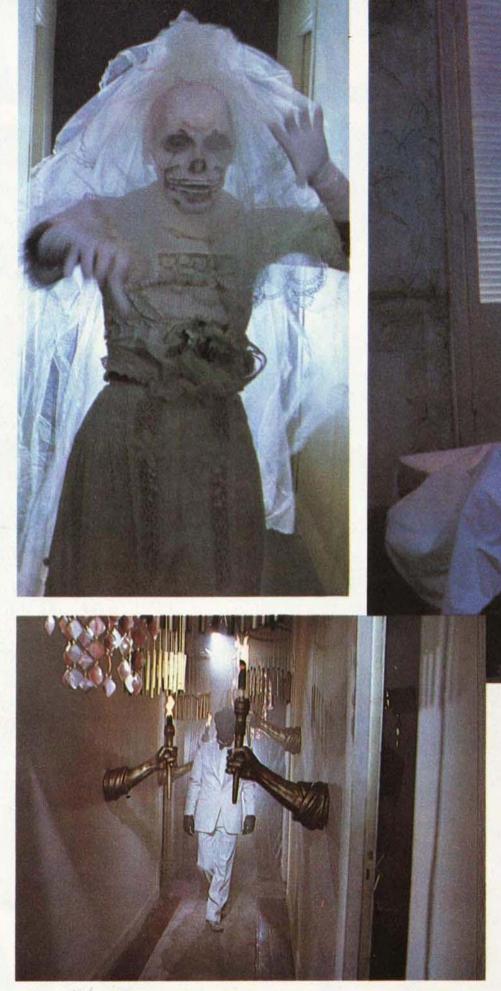


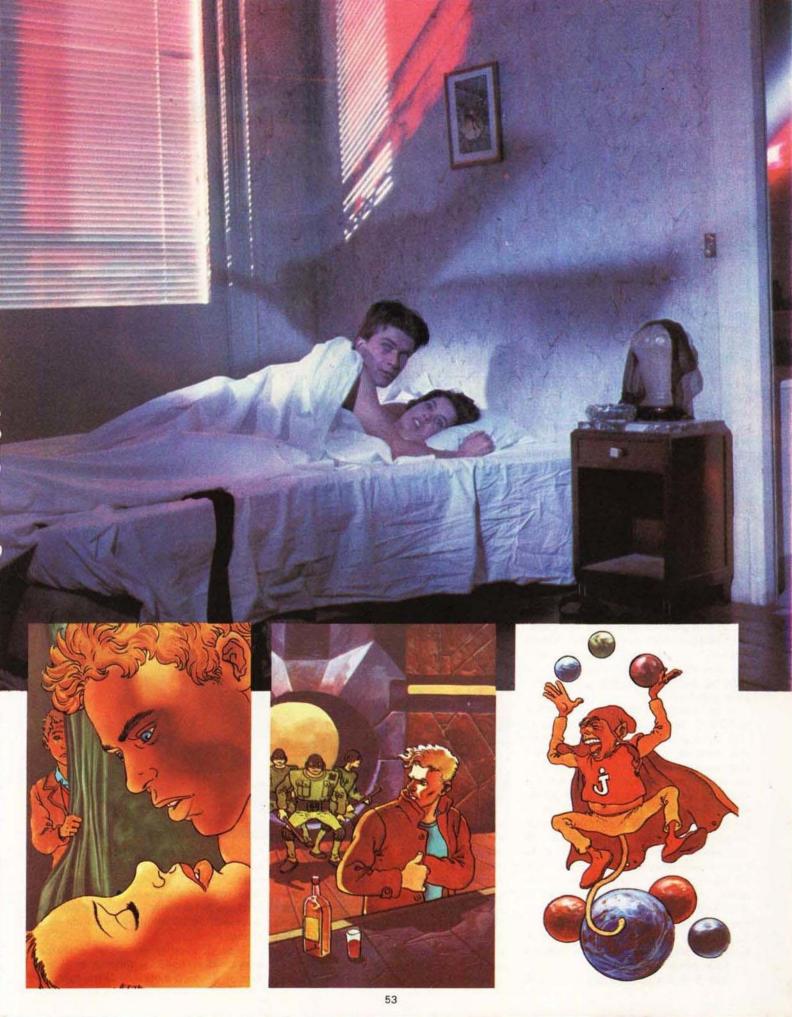
## TECNICAMENTE

es a la vez de una gran complejidad y de una simplicidad pasmosa. El equipo técnico necesario, o hardware, representa siglos de esfuerzo del genio humano (desde Pascal), un peso inimaginable y cuesta una millonada. Pero el principio en que se basa está al alcance de un chimpancé de seis semanas: sobre un vídeo-disco — ese soporte duro, práctico e inalterable que de aquí a unos años deberá sustituir a las perecederas cassettes- se graba en cualquier orden una suma de secuencias filmadas o animadas, contando no una historia sino toda una serie de historias posibles a partir de un punto de partida común. Se acopla el lector del disco a un ordenador. Se instala el jugador/espectador delante de la pantalla y se le pone a mano un tablero de mandos. Ya está en marcha. Desde el final de la primera secuencia, el jugador es conminado a elegir una opción. Aprieta, por ejemplo, el programa 1, o el 2, o el 3, en el tablero. De esa elección depende la continuación de los acontecimientos. Obedeciendo al logiciel elaborado por los programadores, el ordenador cumple su papel de pinchadiscos. Como un jovenzuelo moviendo el brazo de su tocata sobre un LP a la busca de su éxito favorito, pero más deprisa, selecciona en el disco la siguiente secuencia. La cual concluirá a su vez con otro punto de interrogación. El jugador deberá volver a seleccionar una nueva secuencia, etcétera. Puede quedarse acorralado a perpetuidad en este laberinto infernal, pasar hasta desesperación por el mismo punto o, por el contrario, dirigir la película sin repeticiones, desde el principio hasta el fin de la historia, con la maestría de un auténtico Hitchcock. Todo depende de su sagacidad, de su rapidez de reflejos. De todas formas, para jugar a las Pesadillas, el primer juego en vídeo-disco interactivo, encargado por la D.G.T., pensado por Metal Hurlant y Beau Lezard, y filmado por Movie Box, no se necesita conocer el juego de antemano.

#### CONCRETAMENTE

Pesadillas es un juego convertido en realidad en menos tiempo del empleado en escribirlo. Con ocasión del festival del film de empresa de Biarritz, la D.G.T. quiere demostrar de lo que es capaz la tecnología informática francesa. Lanza un aviso de oferta para la realización de un vídeo-disco interactivo. Prestigio, prestigio... Conviene elegir una estética y un clima reconocibles en todo el universo conocido. Lo digo sin chovinismo





particular, pero, desde el primer momento, las miradas se vuelven hacia Metal, bien implantado en los U.S.A. con Heavy Metal, editado en casi toda Europa, mimado por la intelligentsia desde Melbourne hasta Anchorage. Dos jóvenes dibujantes íntegramente humanoides, Gauckler y Arno, mezclan sus pinceles para crear una serie de tarots que subrayarán el juego y guiarán su estética.

Entretanto, Laurent Charreyron —que acaba de montar con otros jóvenes de su edad la sociedad Beau Lezard, especializada en la intervención plástica— delira en voz alta y se imagina un guión al lado del cual el de Blade Runner se parece a una historia de Petete. Los imperativos temporales y financieros le obligarán a recortar sus desmesuradas ideas, pero lo esencial será salvado.

Tras enconada lucha, es Movie Box, una casa de producción de películas publicitarias recién nacida, quien consigue el contrato de realización del proyecto. El negocio no está libre de riesgos. Un plazo forzado, un presupuesto cerrado: en tres semanas y por 500.000 francos (unos nueve millones de pesetas) hay que entregar 15 minutos de vistas reales que Philips grabará en disco y que la D.G.T. se encargará de interactivar. El contrato está firmado. ¡Segundos fuera.!

Fase 1: Laurent, Raffy Shart (un boywonder del cine publicitario venido rápidamente de Los Angeles) y Alain Grandgerard (el boss de Movie Box) pasan tres días y tres noches sin dormir para poner un poco de orden en el guión. Se trata de concebir secuencias espectaculares pero no demasiado complicadas de roder, susceptibles de encajarse unas detrás de otras en cualquier orden, contando siempre una especie de historia. Como un cubo de Rubik mental. Trabajo agotador pero gratificante.

Al principio, el rodaje estaba previsto en 16 mm., pero nuestros aventureros no son cortos de ideas. ¿Por qué no saltarse ése estadio, ya anticuado, y realizar directamente en vídeo? Eso plantea algunos problemas, por ejemplo para la luz, a causa de la pérdida de definición que no dejará de producirse en el momento de pasarlo al disco. Que no quede por eso. Se hace venir de Londres un director de fotografía que lleva más de diez años trabajando con vídeo y realiza el 80 por cien de los clips del mercado inglés. Entretanto, los decoradores están ya en el tajo. Se ha alquilado un edificio condenado a la demolición cerca de Porte de Saint-Cloud. En ese sound-stage improvisado se podrá pasar de un decorado a otro sin perder un segundo.

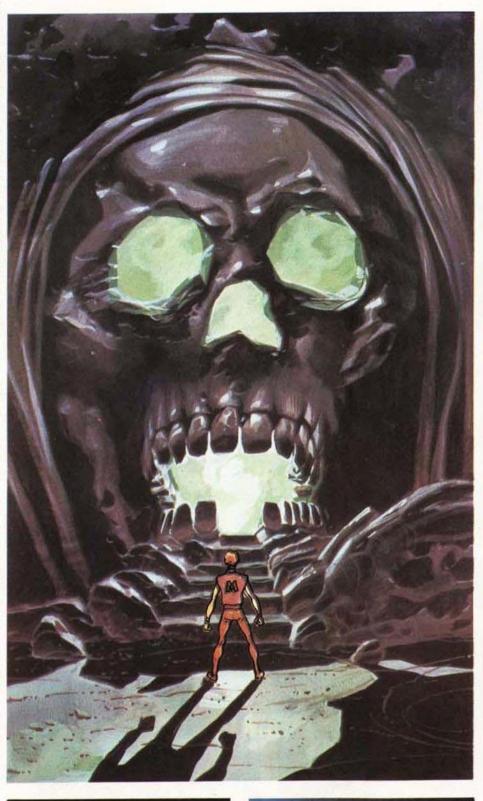
Fase 2: tras algunos ajustes morales,



referentes al sexo y a la violencia, el guión es aceptado por la D.G.T. Comienza el rodaje. Aquí, las cifras hablan por sí solas: 17 decorados diferentes, 208 planos, incluidos efectos especiales y tomas de acción, realizados en cinco días. En 16 mm. eso significaría alrededor de cuatro horas de *rushes*. Pero el vídeo permite una lectura inmediata. Sólo se guardan tres tomas del mismo plano.

Cada noche el trabajo de la jornada es repicado en VHS y en el magnetoscopio de su despacho, nuestros tres compadres pueden visionarlo y criticarlo. Al final de la semana, se encuentran en posesión de 20 minutos de banda premontada.

Fase 3: todo el mundo se embarca para Londres, donde la sucursal de Movie Box se ocupa también de la producción













musical. Cinco compositores trabajan en poner notas a las imágenes. En cuarenta y ocho horas está listo. Vuelta a París. El material es confiado a la sociedad Pipa Vídeo que efectúa las mezclas y el montaje definitivo de la banda de una pulgada. Acabada la película, es enviada a la D.G.T. con una semana de adelanto sobre el planning: ¡Bravo!

## ESTETICAMENTE

está bien lograda. Quizá un poco "publicitaria", un poco demasiado limpia, pero el lado insulso de estos personajes rubiales deslizándose por unos decorados de lujo está bien equilibrado con el nerviosismo del montaje y la violencia de determinadas imágenes.

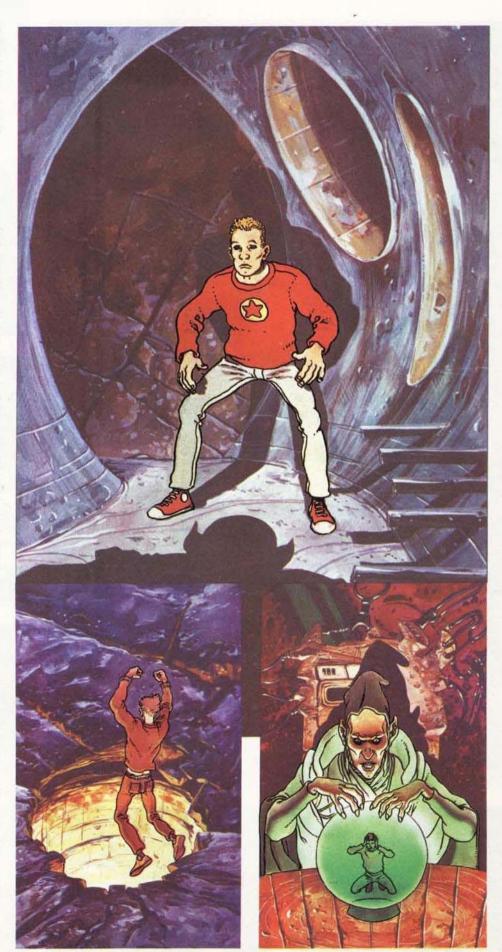
Un corazón que estalla en primer plano, un combate con una armadura, un hombre en smoking convertido en antorcha humana (el especialista parece ser que estuvo a punto de quedarse en el sitio), no es ninguna broma. Este Raffy Shart, que ha realizado episodios de Mannix y de Starsky & Hutch, y prepara para Hollywood un largometraje espectacular, posee un sentido muy americano de la puesta en escena. Está también el considerable rechazo de la lógica del guión que compensa en confusión lo que el ordenador impone de frialdad. La meta del juego es despertarse de la pesadilla en los brazos de una hermosa y tierna morena, y no precisamente gritando. No es el raciocinio lo que guía las elecciones del jugador, sino el instinto. Los tarots de Gauckler y Arno están ahí para subrayar las secuencias y abastecerlas de insidiosas informaciones.

#### COMERCIALMENTE

se está a la expectativa. Su desarrollo y difusión son todavía hipotéticos por diversos factores: la pesadez del material técnico necesario, la inexistencia de un mercado específico, etc. Por otra parte, se pueden adivinar montones de aplicaciones artísticas, pedagógicas, lúdicas...

De momento, el video-disco es el único soporte que permite la interacción a partir de tomas de vistas reales. Permite soñar, imaginar naves espaciales en imágenes parciales sobre un auténtico fondo de cosmos y destruir, con sólo apretar un botón, ejércitos de aliens u otro tipo de monstruos galácticos que se le pongan a uno por medio.

JEAN-LUC FROMENTAL













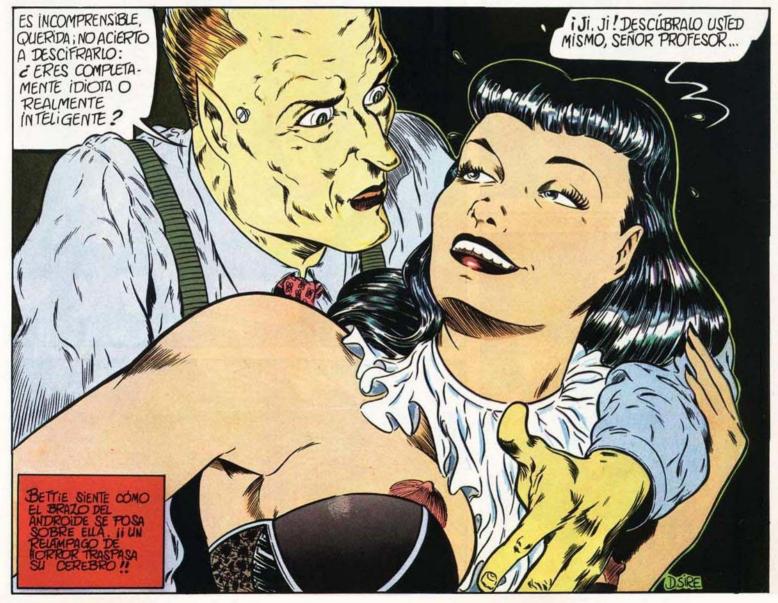








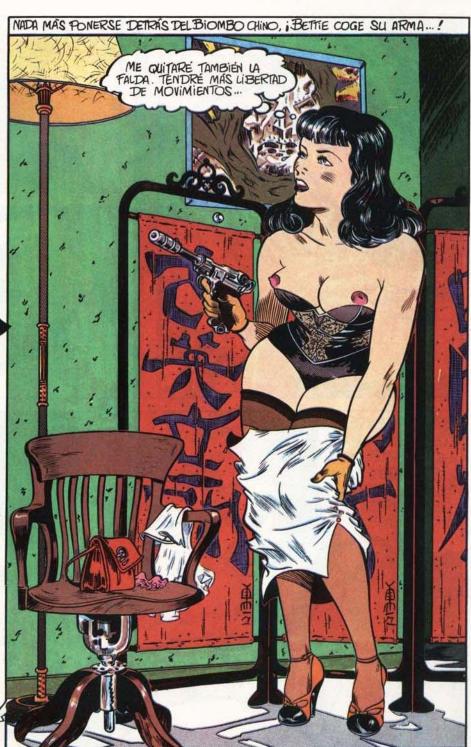












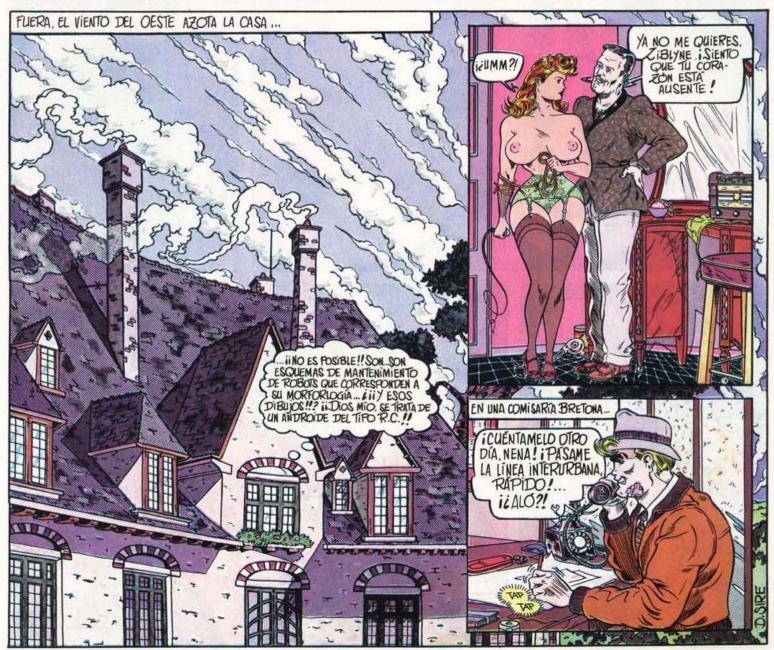








AL LEER LOS DOCUMENTOS BETTIE SE DA CUENTA DE QUE LA SITUACIÓN NO ESTÁ TAN CLARA COMO ELLA CREÍA...



























NO LO PIENSES MÁS, MAYORDOMO...NO ERA UN SER HUMANO, I ERA UN ANDROIDE! LA CULPA ES MÍA. TENÍA QUE HABERME DADO CUENTA ANTES; PERO TÚ ME HAS SALVADO LA VIDA AL DESCONECTAR SU CENTRO MOTOR...
i SNIF!...(1)









